

Pflegeschätze-Quartett



Pflegeschätze HM

Hochschule
München
University of
Applied Sciences

Gefördert durch



45
min



2 - 4



PS-Quartett Spielkarten*, Stifte in verschiedenen Farben, Würfel, Timer, Spielstein Igel, Schatzkiste



Zu einem Thema werden möglichst viele Lösungsideen gesammelt. Es gewinnt, wer die die meisten Lösungen gefunden hat.

Was kann das Spiel?

Viele Ideen zu einem Thema sammeln. Je nach Wunsch der Mitspielenden kann mit oder ohne Gewinnziel gespielt werden. Varianten bieten Abwechslung.

Worauf ist zu achten?

Ideen, die nicht angenommen werden und in die Schatzkiste kommen, werden vernachlässigt. Die Ideengebenden können sich dadurch verunsichert fühlen. Das Spiel mit Gewinnziel kann die Motivation erhöhen, Pflegeschätze zu finden, aber auch Druck aufbauen.

**PS-Spielkarten Druckvorlage siehe S. 57*



Spielvorbereitung: Alle Mitspielenden erhalten eine rote Themenkarte und vier grüne Schatz-Karten. Die restlichen Schatz-Karten kommen zum Nachziehen auf einen Stapel.

Spielablauf: Der Timer wird auf drei Minuten gestellt. Alle Mitspielenden haben so lange Zeit, sich ein Thema auszudenken, für das sie Lösungen suchen. Sie notieren es jeweils mit Schlagwort und Skizze auf der roten Karte.

Dann dürfen alle würfeln. Die Person mit der höchsten Augenzahl erhält den Startspielstein (Igel) und darf anfangen, den Mitspielenden das eigene Thema für die Schatzsuche zu beschreiben. Sie sollen erfahren, was sich die Person von den Lösungen erhofft, und welcher Wunsch dahinter steht.

Anschließend bekommen sie zwei Minuten Zeit, um beliebig viele Lösungsideen (Schätze) zu finden. Jede Idee wird mit Schlagwort und Skizze auf einer eigenen Schatz-Karte notiert. Beim Spiel mit Gewinnziel schreiben die Mitspielenden die Anfangsbuchstaben ihres Vor- und Nachnamens (Initialen) links oben auf die Schatz-Karte, damit der Schatz später zugeordnet werden kann.



Spielablauf – Fortsetzung: Die Person links neben der schatzsuchenden Person beginnt und stellt die eigenen Ideen vor. Die schatzsuchende Person entscheidet jeweils, ob der Schatz angenommen wird. Abgelehnte Schätze werden in die Schatzkiste gelegt. Danach geht es reihum, bis alle Mitspielenden ihre Ideen berichtet haben.

Variante 1: Keine Schatzkiste - alle Schätze werden unkommentiert angenommen.

Der Igel wird weitergegeben und je Thema werden Schätze entwickelt. Wenn alle Mitspielenden als schatzsuchende Person dran waren, endet das Spiel.

Variante 2: Es wird weitergespielt, bis die Schatz-Karten aufgebraucht sind oder es keine neuen Ideen mehr gibt.

Es gewinnt, wer die meisten Schätze an schatzsuchende Personen gegeben hat.

Variante 3: Ohne Gewinnen spielen - keine Initialen auf die Karte, kein Zählen.

Abschließend werden Inhalte der Schatzkiste in einer „Schnell-Auktion“ angeboten - vielleicht passen sie für Mitspielende oder in einer anderen Situation.

Beispiel:

Das Kind der schatzsuchenden Person stellt viele Fragen und ist sehr ungeduldig. Wenn nicht rasch geantwortet wird, wird das Kind häufig wütend. Die schatzsuchende Person wünscht sich Zeit, über die Antworten nachzudenken, ohne dass die Situation dann eskaliert.

Die Mitspielenden stellen reihum ihre Ideen vor. Die schatzsuchende Person nimmt davon zwei Ideen als Schätze für ihre Situation an. Die beiden nicht angenommenen Schätze werden in die Schatzkiste gelegt – für die „Schnell-Auktion“ am Spielende. Dann ist die nächste schatzsuchende Person an der Reihe.

